Guía de torres TOWERLANDS (versión 2.1.1)

Introducción.

Jugadores de TOWERLANDS del día más amable. Les presento la versión beta de la cuarta parte de la guía del juego. En esta parte se examinan las torres de la versión 2.1.1 del juego. Esta guía no pretende ser una objetividad absoluta, sino que tiene como objetivo dar una idea a los principiantes, y no solo a los jugadores, sobre los tipos y tipos de módulos, sus funciones y características.

Todas las conclusiones extraídas en esta guía pueden ser un poco subjetivas y completamente controvertidas. Todos los comentarios y sugerencias para esta versión están a la espera de los telegramas de @Cotopheus. Muchas gracias por su ayuda en la compilación de esta guía Victoria - Fox (Kukuhi).

Torres (parte objetivo) Torres de ataque y defensa

Nombre de la torre	Tipo de torres	Método de obtención	Buffer torres	Daño / salud rovier en 100 nivel **	Daño / salud ovie en 500 nivel **	Daño / saludable compite por 1000 nivel **	Velocidad ataques	Objetivo	Tiempo recargar y activo habilidades, seg / salud (por impulso UPS criaturas)	Tipo de ataque	Descripción de habilidades
1		ocho		nueve	diez	once	12	13	catorce	15	dieciséis
Bombardero	A	Dado por 100 cristales en 210 ola, 250 ola se convierte en disponible para oro.	Batería, trabajador	205	1005	2005	promedio	Cerrar con llave, terrestre	-	Distante atacar a areas	Hace 3 ataques en una fila, causas sangrado.
Ent	Arizona	500 rubíes abre en Tienda PVP después de la ola 60	-	-	-	-	-	-	12	-	-
Ent		Exhortó a Ent		1050 / 3200	5050 / 14400	10050 / 28400	promedio	Cerrar con llave, terrestre		Cerca atacar a varios metas	-
Mano de piedra golem	Arizona	500 rubíes abre en Tienda PVP después de 330 coronas	Batería, trabajador	215	1015	2015	promedio	Cerrar con llave, terrestre	-	Distante atacar a areas	Con un 5% de probabilidad ensordece enemigo por 3 segundos
Seto depredador	Arizona	500 rubíes abre en Tienda PVP después de 800 coronas	Batería, trabajador	159	759	1509	bajo	Terrestre	-	Distante atacar a soltero metas	Cada ataque daños en en 4 segundos, ralentiza movimiento objetivo en un 50% durante 2 segundos

Mortero	A	Dado por 70 cristales en bombeando la torre hasta el nivel 80, al bombear hasta 100 el nivel se da para oro	Batería, trabajador	220	1020	2020	bajo	Terrestre	-	Distante atacar a areas	-
Torre de fuego	A	Dado por 80 cristales en bombeando la torre hasta el nivel 100, en bombeando hasta 120 el nivel se da para oro	Batería, trabajador	164	764	1514	elevado	Volador mi, terrestre	24200	Distante atacar a areas	Con un 25% de probabilidad hace daño con incendio provocado en 3 segundos, causas sangrado
Torre del arquero	A	Dado por oro en la onda 50	Torre artillero, guardabosque, duende, batería, trabajador	320	1520	3020	promedio	Volador mi, terrestre	15	Distante atacar a soltero metas	
Torre de hielo	Arizona	Otorgado por baterista de oro, al bombear a un trabajador torres hasta 90 nivel		430	2030	4030	promedio	Volador mi, terrestre	-	Distante atacar a soltero metas	Tiene un 30% de probabilidad de aturdir al atacar. enemigo por 3 segundos
Eléctrico torre	A	Otorgado por baterista de oro, al bombear torres hasta 110 nivel	trabajador	218	1018	2018	promedio	Volador mi, terrestre	-	Distante atacar a varios metas	Ataques simultáneamente 3 oponentes
Anti aire torreta	A	Dado por 50 cristales en bombeando la torre hasta el nivel 60, en bombeando hasta 80 el nivel se da para oro	Batería, trabajador	228	1028	2028	promedio	Volador mi	-	Distante atacar a areas	-

Guía de Towerlands por @Cotopheus (CABALLEROS, clanes IRATSIR)

Torres de amortiguamiento

Nombre de la torre	Tipo de torres	Método de obtención	Fuerte R torres	Daño / saludable ovier sobre 100 nivel e **	Daño / s salud e en 500 nivel * *	Daño / Salud ovie en 1000 nivel **	Skoros ser ataques	Objetivo	Tiempo recargar activo habilidades, seg / salud (por impulso UPS criaturas)	Tipo de ataque	Descripción de habilidades
1		ocho		nueve	diez	once	12	13	catorce	15	dieciséis
Torre del artillero	B	Dado por oro por 50 ola	-	-	-	-	-	-	-	-	Aumenta el daño a los arqueros inicialmente en un 10%, luego + 0.3% por cada nivel Aumenta la experiencia por matar enemigos inicialmente en un 25%, luego + 0.1% para cada nivel
Almacén táctico	B	Dado en bombeando la torre hasta el nivel 70	-	-	-	-	-	-	-	-	Aumenta el daño a las criaturas invocadas inicialmente en un 10%, luego + 0.2% por cada nivel
Torre de los magos	B	Dado por oro por 50 ola	-	-	-	-	-	-	-	-	Aumenta el daño a los magos. inicialmente en un 10%, luego + 0,4% para cada nivel
Choza del merodeador	AB	Dado por 35 cristales en 50 ola, 70 la ola se da por oro	-	-	-	-	-	-	-	-	Aumenta el oro por matar enemigos inicialmente en un 25%, luego + 0.1% por cada nivel, cada 15 segundos, invoca 2 criaturas
Matón		-		409/ 2040	2009 / 10040	4009 / 20040	promedio yo soy	Cerrar con llave, terrestre	15	Ataque cercano por soltero metas	

A - torre de ataque, A3 - torre de defensa y ataque, B - torre - amortiguador, AB - torre de amortiguación con módulo de ataque

La parte subjetiva.

En este juego, las torres sirven principalmente como amortiguadores.

Las torres de ataque proporcionan aproximadamente un 5% de daño a 100 oleadas, hasta un 1% a 500 y menos del 1% a 1000 y más. Su uso en oleadas superiores a 100 es ineficaz, en comparación con las torres de ataque-defensa y las torres con amortiguadores y ataque-defensa, que inmediatamente refuerzan grupos de unidades.

Al comienzo del juego (hasta aproximadamente el nivel 100), las torres de bombeo no son tan caras y, si es imposible bombear unidades rápidamente, en algunos casos ayudan a pasar la ola. A más de 100 olas, su función disminuye gradualmente y no es eficiente bombearlas. Las torres de ataque-defensa son más útiles, ya que además de dañar, tienen el efecto de ralentizar a las unidades atacantes. Uno de los favoritos aquí es definitivamente la Torre de valla depredadora, que se puede usar en cualquier ola. Menos útil es la torre de hielo, que se puede usar como un análogo más débil del seto depredador antes de comprarlo en la tienda PVP. Stone Golem Hand y Ent son incluso menos efectivos.

Las torres de amortiguación deben usarse de acuerdo con qué unidades y módulos están instalados en la torre: magos, arqueros o invocadores. Es útil colocar la torre correspondiente si hay al menos tres unidades correspondientes. La cabaña del merodeador no tiene un efecto de ataque pronunciado; su propósito es aumentar la cantidad de oro que es tan necesaria para bombear todos los elementos del juego.